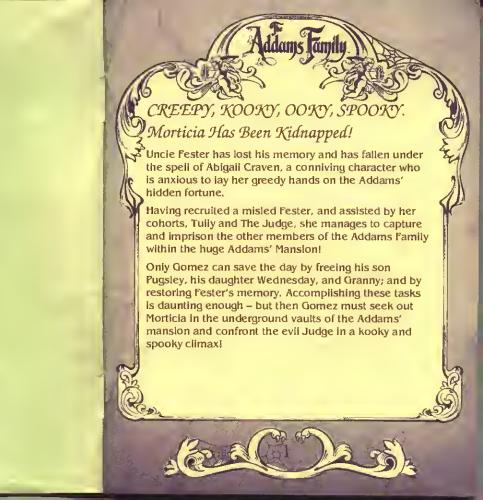
"I'M ADDIANG PARTLY THENK' by Vic

ocean

AMIGA ATARI ST





# LOADING

### ATARIST

### THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE

Switch on the power to the computer, then insert game disk into the drive. The program will then load automatically. Pollow the onscreen instructions,

### CBM AMIGA

Insert game disk into the drive and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

# CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only,

Press Fire to start game. Push the joystick up or down to move the cursor and press Fire to select the password.

The password is entered by moving the joystick in the appropriate direction.

FIRE BUTTON: Confirms menu options.

SPACE BAR: Pause, unpause game.

P1, F2, P3: To select language option. (PAL only)

FI - ENGLISH

F2 - FRENCH

F3 - GERMAN



JOYSTICK RIGHT: Moves Gomez right.

JOYSTICK UP: Makes Gomez enter a door/opening. Makes Gomez climb up a rope/vine.

JOYSTICK DOWN: Makes Gomez duck. Makes Gomez climb down a rope/vine. Also enables Gomez to access an entry below him (pipes etc.).

FIRE BUTTON: Makes Gomez jump; the longer the button is pressed, the higher he will jump. Also can be used with Joystick left or right to control/change the direction of the jump.

When underwater, repeated pressing of the fire button will help Gomez swim; similarly, when Gomez has the 'Fezi-copter', this action helps him fly.

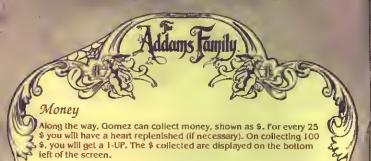
# STATUS PANEL

# Energy

You begin the game with just two heart units, which means that Gomez can sustain two hits before losing a life. These units can be replenished along the way, but there are opportunities to collect an extra THREE energy units by defeating some of the large guardians (bringing your heart quota up to a potential FIVE, allowing you to now sustain five 'hits'l). The top left of the screen displays your energy information; the number of hearts shows how many energy units you have in total – the 'solid' ones show how many hits you have left before losing a life.







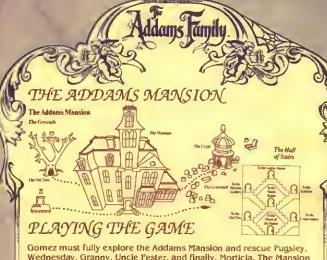
### Lives

Gomez has an infinite number of lives, due to the continue option (see CONTINUE). However, he only has so many 'lives' per attempt, before he is put back to the start. These lives are displayed next to the \$ on the bottom left of the screen.

Additional I-UPs can be collected along the way, and earned (see MONEY), You begin the game with 5 lives.

### Score

Points are scored each time you collect an object, or stomp a nasty. If you manage to stomp a number of nastles consecutively (that is, bounce from one to the next), the points scored for each one will double. You will be awarded a 1-UP for each 50,000 points. The score is displayed at the top of the screen.



Gomez must fully explore the Addams Mansion and rescue Pugsley, Wednesday, Granny, Uncle Fester, and finally, Morticla. The Mansion is enormous, and his journey will take him inside, outside, above and below. Walking, flying and swimming. Gomez must keep his wits about him at all times, as danger lurks within every scenario, if anything, the Mansion is even weirder than the Family, and nothing is quite as it seems, but careful exploration of walls and other features may prove very rewarding.





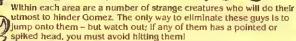


the Big Bird, the Similter Centipedel and the Shape-Shifting Snowman are Gaardtani of the Heart. The Wacky Satentill babylit! Pagiley, while the Grinning Goblin nuriel Wednelday. Granny Books for the Punky Pire-Dragon and Unale Feiter walki hypnotized by the wieked witch. Liberate them all togice Lyrch the Tyne That opens The way to The Illimate Tresiare.

More information will be given by Thing along the way, as he is your only ally.

You begin at the front door to the Addams Mansion. At this point, you can explore around outside, or enter the front door by pushing Joystick UP. Note that this action is used each time you wish to enter a doorway or opening,

On entering The Mansion, Gomez has a choice of doors to enter. each accessing a different (and very targe) area of the house. These can be played in any order, but some are better (and easier) to complete than others.



Each door from the Hall of Stairs will lead, ultimately to one of the Big Bad Guys, and therefore a major reward - either a captured member of the Addams Family, or an extra Heart.

Also, there are items scattered around the mansion that can assist Gomez in his task (see PICK-UPS). Many of these are in plain view along the way, but nothing is as straightforward as it seems. The Addams Family, and everything associated with them is WEIRD... especially their home! Secret doors exist everywhere: of course. these doorways are usually invisible to the human (and iNhuman) eye, so exploration of walls and floors is highly recommended. Look out especially for inconsistencies in appearance, it is all very deceptive, but highly rewarding if discovered!

Each time you rescue a member of your family, they will make their way immediately to the Music Room. Here, Lurch sits at his organ and plays a tune. Each member of the family gives Lurch a portion of music to play. This tune will build up gradually, as Pugsley, Granny, Wednesday and Fester have been rescued. Gnce they are ALL congregated in the Music Room, Lurch will have the entire tune to play which wilt open up the secret passage leading to the underground chambers, and eventually... Morticial

### Switches

At strategic places within the Mansion are Switch-Blocks, sometimes marked ON or OFF, and sometimes just shown as a patterned block. Jump up to hit and switch these blocks. The result can be







discovered further down your path (or maybe back the way you camel). These usually make platforms appear or provide access to otherwise inaccessible places.

YQU must figure oul whether they should be switched off -experiment!

# END-OF-LEVEL BAD GUY

At the end of each major area of the Mansion, you will confront a LARQE Bad Guyl. To defeat it, you must stomp on its head a number of times, while avolding it and any projectiles it may launch. An ENERGY METER will appear on the right side of the screen to display how many hits you need to defeat the Bad Guy. Accomplish this, and the reward makes it all worthwhile!

### CONTINUE

When you lose all of your lives, you are allowed to CONTINUE the game, if desired. When this option is selected, you will restart from the Hall of Stairs in the Mansion. However, you will retain however many HEART units you had when you last played, and whichever members of your family you had rescued.

### PASSWORD

When you score a major achievement, such as gaining an extra HEART, or rescuing a member of the Family, you will be given a password – MAKE A CAREFUL NOTE OF THIS! Next time you play the game, you can input your password to enable you to start with the same number of hearts, and Family rescued, as you had last time you played, you will, however, restart the game in the Hall of Stairs.



By some of the doors, you will see a box labeled A. These are Thing's boxes, and if you jump up under them, Thing will spring out and reveal a ciue for the section you are playing.

These can be REALLY usefull

### PICKUPS

There are many items scattered throughout the Manston (and beyond) which will aid Gomez in his quest.

Small Hearts: Repienish one of your Heart energy-units, if applicable – these will NGT add to your overall Heart Quota.

Dollars \$: See MONEY.

I-UP: Increases your lives by 1.

**Shield:** Makes Gomez Indestructible for a limited time. The shield effect is portrayed as a 'star trail'. A noise will sound just before your shield expires.

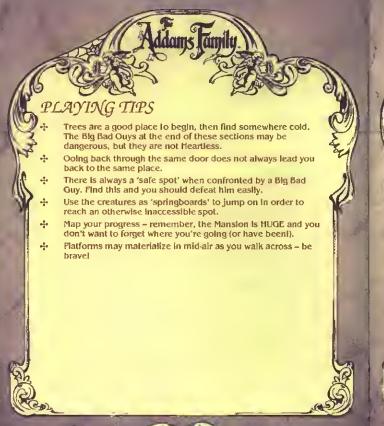
Running Shoes: Makes Gomez move faster and jump farther. You can lose these when hit by a baddy but you won't lose any energy.

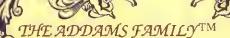
Fez: If Gomez jumps into this floating hat, it becomes a 'Fezi-copter' and allows him to fly about for a limited time by repeated pressing of the JUMP Button. The 'Fezi-copter' will be operative until you enter through a door. At that time, It will flash to signify the remaining few seconds it is operative.

Points: As well as gaining points by collecting items and stomping considers they are invisible points scale at the organic tree. Mansion. You cannot see these, but if you touch them, an indication will appear on screen (in units of 1000).









Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

THIS SOPTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

# CREDITS

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved. The Addams Family logo is a trademark of Paramouni Pictures. Ocean Software Limited authorized user,

Programmed by James Higgins

Oraphics and Design by Warren Lancashire

Oraphics by Simon Butler

Music and Sound effects by Jonathan Dunn

Amiga Technical Support by Mick West

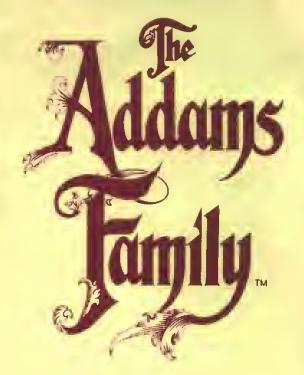
Tested by Tim, Oareth, Lee & Oreg

Produced by Jon Woods

© 1992 Ocean Software Limited.

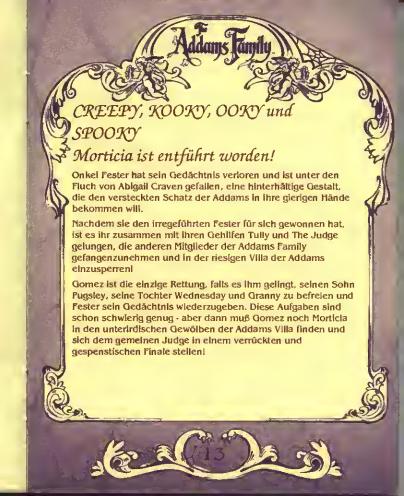






**DEUTSCH** 







# LADEANWEISUNGEN

### ATARIST

FÜR DIESES SPIEL WIRD EIN FÜR DISKETTEN DOPPELTER DICHTE AUSGELEGTES LAUFWERK BENÖTIGT

Computer einschalten, dann die Spieldiskette in das Laufwerk einlegen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Bildschirmanweisungen befolgen.

### CBM AMIGA

Spieldiskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen und beginnt zu laufen.

# STEUERUNG

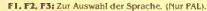
Dies ist ein Spiel für einen Spieler, und es wird nur über Joystick gesteuert.

Drücke den Feuer-Knopf, um das Spiel zu starten. Bewege den Joystick nach oben oder unten, um den Cursor zu bewegen, und drücke den Feuer-Knopf, um das Paßwort zu wählen.

Das Paßwort wird eingegeben, indem der Joystick in die entsprechende Richtung bewegt wird.

FEUERKNOPF: Bestätigt die Menûelngaben.

LEERTASTE: Spielpause Ein/Aus



F1 - ENGLISCH

P2 - FRANZÖSISCH

F3 - DEUTSCH

JOYSTICK LINKS: Bewegt Gomez nach links.

JOYSTICK RECHTS: Bewegt Gomez nach rechts.

JOYSTICK HOCH: Läßt Gomez in eine Tür/Öffnung treten. Läßt Gomez an einem Seil/einer Rebe nach oben klettern.

JOYSTICK ABWÄRTS: Läßt Gomez sich ducken. Läßt Gomez an einem Seil/einer Rebe herunterklettem. Ermöglicht es Gomez außerdem, sich in eine unter ihm befindliche Öffnung (Rohre usw.) zu begeben.

PEUERKNOPF: Läßt Gomez springen; je långer der Knopf gedrückt wird, desto höher springt er. Zusammen mit der Bewegung des Joysticks nach links oder rechts kann außerdem die Richtung des Sprungs gesteuert/geändert werden.

Unter Wasser läßt wiederholtes Drücken des Feuerknopfes Gomez schwimmen; ähnlich ist es, wenn Gomez den 'Fesi-kopter' benutzt, er kann dann fliegen.

# STATUSANZEIGE

### Energie

Du beginnst das Spiel mit lediglich zwei Herz-Einhelten. Das bedeutet, daß Gomez nur zwei Treffer hinnehmen kann, bevor er sein Leben verliert. Diese Einhelten können auf dem Weg aufgeladen werden. Es besteht jedoch auch die Möglichkelt, DREI zusätzliche Energieelnhelten zu sammeln, Indem einige der eißrksten Wächter beslegt werden (so daß deine Zahl von Herzen







# Geld

Gomez kann auf dem Weg Geld sammeln, das durch \$ angezeigt wird. Für jeweiß 25 \$ wird ein Herz aufgeladen (falls notwendig). Wenn du 100 \$ gesammelt hast, erhältst du einen 1-UP. Die gesammelten \$ werden unten links auf dem Bildschinn angezeigt.

### Leben

Qomez hat dank der Fortsetzungsoption (siehe FORTSETZUNQ) eine unbegrenzte Anzahl Leben. Er besitzt jedoch nur eine bestimmte Anzahl Leben pro Versuch, bevor er wieder an am Start beginnen muß. Diese Leben werden neben den \$ am unteren linken Bildschimmand angezeigt.

Zusätzliche 1-UPs können auf dem Weg gesammelt und verdlent werden (siehe GELD). Du beginnst das Spiel mit fünf Leben.

### Punktestand

Du erhältst jedesmal Punkte, wenn du einen Gegenstand aufnimmst oder wenn du einen Bösewicht schlägst. Wenn du mehrere Bösewichte hintereinander schlägst (d. h. von einem zum nächsten springst), verdoppeln sich die Punkte jeweils. Pro 50.000 Punkte erhältst du einen 1-UP. Die Punkte werden am oberen Bildschimmand angezeigt.

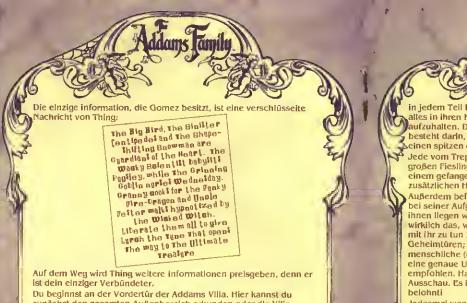
# DIE ADDAMS VILLA The Addams Marsion The Grounds The Union Programs The

# SPIELANWEISUNG

Oomez muß die gesamte Addams Villa erkunden und Pugsley, Wednesday, Oranny, Onkel Fester und schließlich Morticia retten. Die Villa ist riesig groß, und seine Erkundungen werden ihn ins Innere, nach außen, nach oben und nach unten führen. Dabel wird er gehen, fliegen und schwimmen. Oomez muß die ganze Zeit auf der Hut sein, denn überall lauem Oefahren. Wenn es überhaupt noch möglich ist, dann ist die Villa noch unheimilcher als die Famille selbst und nichts ist tatsächlich das, wofür man es hält, aber eine vorsichtige Erkundung der Wände und anderer Dinge kann sich als sehr lohnenswert erweisen.







Du beginnst an der Vordertür der Addams Villa. Hier kannst du zunächst den gesamten Außenbereich erkunden oder die Villa durch die Vordertür betreten, Indem du den Joystick nach OBEN bewegst. Mit dieser Bewegung kannst du immer durch eine Tür oder Öffnung gehen.

Nachdem Gomez die Viiia betreten hat, kann er wähien, durch weiche der zahirelchen Türen, die alle in einen anderen (und sehr großen) Teil des Hauses führen, er gehen will. Man kann in bellebiger Reihenfolge durch die Türen Ireten und spielen, jedoch sind einige besser fund ielchter) zu bewättlich als andere

in jedem Tell befindet sich eine Anzahi fremdartiger Wesen, die alles in ihren Kräften Stehende unternehmen werden, um Gomez aufzuhalten. Die einzige Möglichkelt, diese Typen auszuschalten besteht darin, auf diese zu springen - aber Vorsichtt Wenn einer seinen spilzen oder stachligen Kopf hat, darfst du nicht darauf treffen!

Jede vom Treppenhaus abgehende Tür führt schließlich zu einem großen Fiesling und damit zu einer großen Belohnung entweder einem gefangenen Mitglied der Addams Family oder zu einem zusätzlichen Herzen,

Außerdem befinden sich in der Villa viete Gegenstände, die Gomez bei seiner Aufgabe heifen können (siehe AUFHEBEN). Viele von ihnen liegen während der Erkundung offen herum, aber nichts ist wirkilch das, wofür man es hält! Die Addams Famliy und alles, was mit ihr zu tun hat, ist SELTSAM ... vor allem ihr Heim! Überaii gibt es Geheimtüren; natürlich sind diese Türen normalerweise für das menschliche (und Uhmenschliche) Auge unsichtbar, deshaib wird eine genaue Untersuchung der Wände und Fußböden sehr empfohlen. Halte vor altem nach äußeren Ungereimtheiten Ausschau. Es ist alles gut getarnt, aber Entdeckungen werden reich belohnti

Jedesmai wenn du ein Mitglied der Familie gerettet hast, begibt sich dieses unverzüglich in das Musikzimmer. Hier sitzt Lurch und spielt eine Melodle auf der Orgel. Jedes Mitglied der Familie gibt Lurch einen Musikteil zum Spieien. Die Meiodle wird um so vollständiger, je mehr Mitglieder · Pugsley, Wednesday, Granny und Fester - gerettet werden. Wenn sie ALLE in dem Musikzimmer versammelt sind, kann Lurch die vollständige Melodie spielen, durch die ein Geheimgang geöfinet wird, der in die unterirdischen Gewölbe und schließlich zu ... Morticia führt!





### Schalter

An strategischen Punkten in der Villa befinden sich Schalter, manchmal steht AN oder AUS auf ihnen, manchmal werden sie nur schematisch dargestellt. Spring hoch, um diese Schalter zu treffen und zu bewegen. Das Ergebnis wirst du entweder später auf delnem Weg sehen (oder vielleicht auf dem Weg, den du gekommen bist). Dadurch erschelnen normalerweise Plattformen, oder die Schalter ermöglichen Zugang zu anderenfalls unzugänglichen Grten. DU mußt herausfinden, ob sie ausgeschaltet werden sollten - probler

es ausl

# GROSSER FIESLING AM ENDE DER EBENE

Am Ende jedes großen Tells des Hauses wirst auf einen GROSSEN Flesiing treffen! Um Ihn zu beslegen, mußt du Ihn mehrere Male auf den Kopf schlagen und gleichzeitig ihm und Geschossen, die er abschleßt, ausweichen. Ein ENERGIEMESSER wird auf der rechten Selte des Bildschlrms erscheinen und dir zeigen, wievlele Treffer du landen mußt, um den flesling zu besiegen. Besiege ihn, und du wirst reichtich belohnt!

### FORTSETZUNG

Wenn du alle Leben verloren hast, kannst du das Spiel FORTSETZEN, wenn du willst. Wenn diese Option gewählt wurde. beginnst du wieder im Treppenhaus der Villa. Du behåltst jedoch die Anzahl der Herzen, die du zuletzt besessen hast und auch alle Familienmitglieder, die bereits gerettet waren.



Wenn du einen wichtigen Erfolg erzielt hast, etwa ein zusätzliches HERZ erhalten oder ein Mitglied der Familie gerettet hast, wird dir ein Paßwort genannt - DIES MUSST DU DIR SGRGFÄLTIG MERKENI Wenn du das n\u00e4chste Mai spleien wijist, kannst du das Pa\u00e4wort eingeben und das Spiel mit derseiben Zahl an Herzen und geretteten Familienmitgliedem welterspielen, die du das letzte Mal hattest, Allerdings beginnst du das Spiel wieder im Treppenhaus.

# THING

An einigen Türen wirst du einen Kasten sehen, auf dem ein A steht. Diese Kästen gehören Thing, und wenn du unter Ihnen nach oben springst, so wird Thing aus ihnen herausspringen und dir einen Tip für den Bereich geben, in dem du gerade spielst. Diese Tips können WIRKLICH nützlich seln!

### AUTHEBEN

In der gesamten VIIIa (und um diese herum) liegen zahlreiche Gegenstände, die Gomez bei seiner Suche helfen.

Kleine Herzen: Dies laden eine delner Herzelnheiten auf, falls dies notwendig ist - es sind KEINE zusätzlichen Herzen.

Dollars \$: Siehe GELD.

1-UP: Erhöht die Zahl delner Leben um eins.

Schild: Macht Gomez für eine begrenzte Zelt unbesiegbar. Wenn der Schild aktiviert ist, wird dies als 'Stemenschweif' dargestellt. Ein Ton wird kurz vor dem Erlöschen hörbar.

Laufschuhe: Mit Ihnen kann Gomez schneller laufen und welter springen. Wenn du von einem Bösewicht getroffen wirst, verlierst du in, jedoch keine Energie.





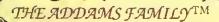


Pes: Wenn Gomez in selnen schwimmenden Hut springt, verwandelt sich dieser in einen 'fesi-kopter' und emröglicht es ihm, für eine begrenzte Zelt zu fliegen, indem der SPRING-Knopf wiederholt gedrückt wird. Der fesi-kopter funktioniert solange, bis du durch eine Tür tritist. Dann leuchtet er auf, um auf die verbleibenden Sekunden bis zum Ende des Betriebs aufmerksam zu machen.

Punkte: Außer den Punkten, die du erhältst, indem du Gegenstände aufsammelsi oder Feinde schlägst, befinden sich verstreut in der Villa auch 'unsichtbare' Punkte. Du kannst sie nicht sehen, aber wenn du sie berührst, erscheint eine Anzelge auf dem Bildschirm (in Einhelten zu 1000).

### SPIELTIPS

- Bäume sind ein guter Anfangspunkt, danach solltest du etwas Kaltes finden. Die großen Pieslinge am Ende der Ebene mögen gefährlich sein, aber sie sind nicht herzios.
- Zurückgehen durch eine Tür führt dich nicht immer an denseiben Ort zurück,
- Es gibt immer eine 'sichere Stelle', wenn du einem großen Fiesling gegenüberstehst. Wenn du diese gefunden hast, solltest du ihn leicht besiegen können.
- Benutze die Wesen als 'Sprungbretter, um welterzuspringen und dadurch einen ansonsten unzugänglichen Punkt zu erreichen.
- Lege dir eine Karte von delnen Fortschritten an · denk' daran, die Villa ist RIESIQ, und du witist sicherlich wissen, wohin du gehst (oder wo du schon gewesen bist).
- Plattformen können mitten in der Luft erscheinen, wenn du hindurchgehst - sei tapfer!



Dieses Programm ist urheberrechtliches Eigentum von Ocean Software Limited und darf, in welcher Form auch immer, nicht ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited reproduziert, gespelchert, vermietet oder gesendet werden. Sämtliche Rechte weltweit vorbehalten.

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT, BITTE SORGFÄLTIG DIE LADEANWEISUNGEN LESEN,

Dieses Spiel wurde auf Viren untersucht und geprüft.

Bitte keine Disketten-Dienstprogramme für Ocean Produkte verwenden, da dies die Daten verstümmeln und die Diskette

# VERZEICHNIS

unbrauchbar machen könnte.

The Addams Family™ & ©1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Das Addams Family Logo ist ein Warenzeichen der Paramount Pictures. Ocean Software Limited ist zugelassener Nutzer.

Programm geschrieben von James Higgins Graphik und Design von Warren Lancashire

Graphik von Simon Butler

Musik und Toneffekte von Jonathan Dunn

Technische Amiga-Unterstützung von Mick West

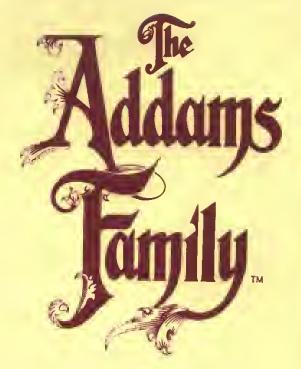
Getestet von Tim, Gareth, Lee & Greg

Produziert von Jen Woods

©1992 Ocean Software Limited

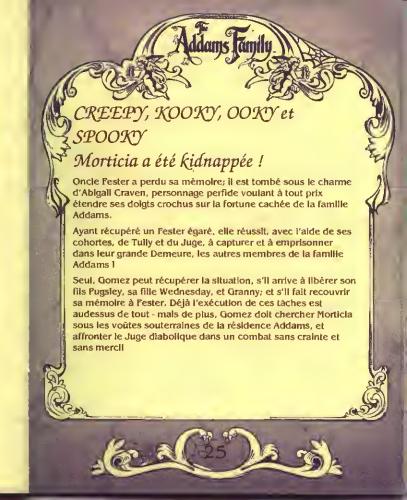






**FRANCAIS** 







# CE JEU REQUIERT UN LECTEUR DE DISQUE DOUBLE FACE.

Mettez votre ordinateur, placez ensulte la disquette du jeu dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement, Sulvez les Instructions sur l'écran.

# CBM AMIGA

Placez la disquette du jeu dans le lecteur et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera alors automatiquement.

# CONTROLES

A joueur unique, ce jeu est animé uniquement par joystick. Paîtes PEU pour entamer le jeu. Déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour bouger le curseur, et faîtes PEU pour sélectionner le mot de passe. Vous pouvez entrer le mot de passe en déplaçant le joystick dans la direction appropriée.

LE BOUTON FEU: Confirme les options du menu.

LA BARRE D'ESPACEMENT : Pause, et réactive le jeu.

F1, F2, F3: Cholx de la langue, (PAL seulement)

- F1 ANGLAIS
- F2 FRANCAIS
- P3 ALLEMAND





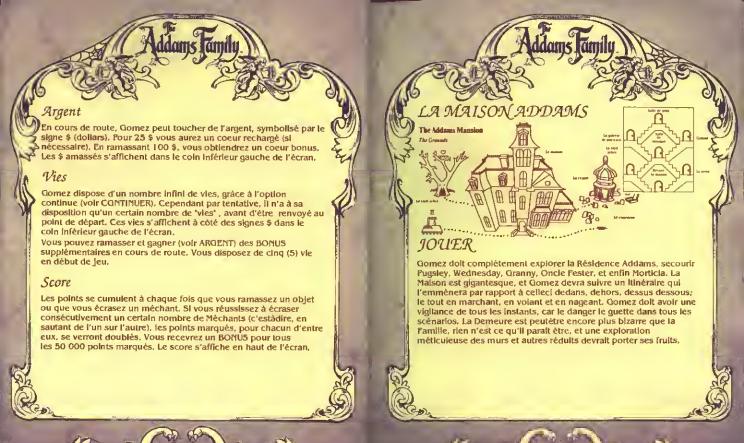
Lorsque vous êtes sous l'eau, appuyer sur le bouton feu, d'une façon répétitive, aldera Qomez à nager. De même, lorsque Gomez dispose du "Fezicoptère", cette intervention lui facilitera le vol,

# PANNEAU DE STATUTS

### Energie

Vous démarrez dans le jeu avec deux unités de coeur seulement; ce qui signifie que Gomez peut recevoir deux chocs avant de perdre la vie. Ces unités peuvent être réapprovisionnées en cours de route; mais ils existent aussi des possibilités pour récupérer TRQIS unités supplémentaires, en éliminant quelques uns des terribles gardiens (ce qui porte votre quota cardiaque au potentiei de CtNQ, vous permettant ainsi de supporter cinq "chocs" (). Dans le coin supérieur gauche de l'écran s'affiche votre information énergie; le nombre de coeurs indique le nombre d'unités énergétiques dont vous disposez au total - les coeurs pielns donnent le nombre de coups que vous pouvez encalsser avant de perdre une vie.







Gomez ne dispose pour toute information que du message énigmatique transmis par La 'Thing':

The Big Bird, the Binitler fentipedes and the Bhape-shifting Bnowman are Gardiani of the Neart. The Wasky Bolentist babyist Pugliey, while the Grinning Coblin nurses Wednesday. Granny wooks for the Funky fire-bragon and Unale Petter walks hypnotized by the Winked With Liberste them all to gire Lyron the Tyne That Opens The way to the Ullimate Treasure.

En cours de route, La 'Thing' vous communiquera de plus ampies Informations; puisqu'elle est votre seule alliée.

Vous commencez à la porte principale de la Malson Addams, A ce stade, vous pouvez explorer le pourtour, ou choisir d'entrer par la porte principale en poussant le Joystick vers le HAUT. Il est à noter que vous effectuerez cette opéralion à chaque fois que vous souhallerez franchir une porte ou une ouverture,

Entrant dans la Maison, Gomez trouve plusieurs portes par lesquelles II peut passer, chacune menant à une partie distincte (et immense) de la Malson. Ces parties peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais certaines sont plus intéressantes (et plus faciles) que d'autres.

Dans chaque partie un certain nombre de créalures bizarres feronl de leur mieux pour entraver Gomez dans sa recherche. La seule manière d'éliminer ces fàcheux est de leur sauter dessus - mais gare à vous ; quelquesuns d'entre eux possèdent une tête aigué ou pointue, il vaut donc mieux éviter de vous embrocher dessus! Chaque porte du fiail des Escallers conduil toujours à un des Gros Méchants, donc à une récompense majeure - soit à un des membres captifs de la Famille Addams, soit à un Coeur supplémentaire.

En outre, pieln d'objets sont disséminés autour de la Maison el peuvent aider Gomez dans sa tâche (voir RAMASSAGES). Bon nombre d'entre eux sont très visibles sur le parcours, mais rien n'est jamais aussi simple qu'il n'y paralit La Famille Addams, et tout qui la concerne, est BIZARRE... et particulièrement sa demeurel Des passages secrets existent partout; blen entendu, leurs entrées sont invisibles aux yeux humains (et nonhumains), donc une inspection soigneuse des murs et des planchers s'impose. Méfiezvous, les apparences sont parfols Irompeuses. Tout est illusoire, mais l'enjeu en vaut la chandelle!

A chaque fols que vous sauvez un membre de la famille, immédiatement celuici, dirige ses pas vers la Salle de Musique. Là, Lurch s'assied à l'orgue el entame une mélodie. Chaque membre de la famille foumit à Lurch sa propre partie de l'air à interpréter. Celte partition s'étaborera petit à petit, au fur et à mesure que Pugsiey, Oranny, Wednesday et Fester seront secourus. Lorsqu'ils seront TOUS rassemblés dans la Salle de Musique, Lurch disposera de la partition compiète; celle-ci permet l'ouverture du passage secret menant aux espaces souterrains, et enfin... à Morticia I

### Interrupteurs

A l'inlérieur, et placès à des endroits stratégiques de la Maison, se frouvent des Panneauxinterrupieurs, positionnès tantól sur ON, Liggiòt sur OFF; quelquefois ils ne sont que de simples motifs.







Sautez en l'air pour faire basculer ces interrupteurs. Le résultat se révêtera de luimème sur votre parcours (et de même si vous revenez sur vos tracesi). Généralement ces interrupteurs font apparaître des platesformes, ou donnent accès à des endroits habituellement inaccessibles. VOUS devez décider s'il faut les utiliser ou non - essayez, vous verrezi

# LE MECHANT DE FIN DE NIVEAU

A la fin de chacune des parties principales de la Demeure, vous serez confronté à un QROS Méchanti Pour le battre, vous devrez lui sauter à plusieurs reprises sur la tête et ce, en évitant ses coups, ainsi que tous les projectiles qu'il pourrait vous envoyer. A la droite de l'écran s'affiche un ENERGIEMETRE; il vous signalant le nombre de coups à assener au Méchant nécessaire à son élimination. Allezy, la récompense en vaut blen la peinel

### CONTINUER

Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous êtes autorisé à CONTINUER le jeu, si vous le désirez, Lorsque vous sélectionnez cette option, vous recommencerez dans le Hall des Escallers de la Maison. Cependant, la quantité d'unités cardiaques disponibles sera identique à celle de votre dernier parcours; le nombre de membres de la Famille, déjà secourus, restera inchangé.

### MOT DE PASSE

Lorsque vous marquez un résultat Important, tel que le gain d'un extra-COEUR, ou tel que le sauvetage d'un des membres de la Familie, il vous sera donné un mot de passe - NGTEZLE. SOIGNEUSEMENTI La prochaîne fois que vous jouerez, vous pourrez entre ce mot de passe, et ainsi redémarrer avec un nombre de



COEURS similaire, et un nombre identiques de membres lamillaux secourus lors de votre demière partie. Malgré tout, vous repartirez de la Salle des Escallers.

# 🟅 La 'THING'

Derrière certaines portes, vous rencontrerez une boite étiquetée A. Ces boites appartiennent à La 'Thing', SI vous sautez en dessous de celles-ci, La 'Thing' surgira et communiquera un indice important pour la section où vous vous déplacez. Ces indices peuvent s'avérer TRES utiles i

# RAMASSAGES

Il y a, un petit peu partout, bon nombre d'objets éparpillés dans la Maison (et au delà) qui peuvent aider Gomez dans sa quête.

Petits Coeurs : Ils redonnent une unité d'énergle à l'un de vos

Coeurs, si possible · ceux-ci NE S'AJQUTERQNT PAS à votre quota Cardiaque Global.

Dollars \$ : Voir ARGENT.

1UP: Augmente vos vies de 1.

Bouctier: Il permet à Gomez d'être Indestructible pour un temps Ilmité. L'effet de bouciler est symbolisé par une 'queue de comête'. Vous entendrez un son, juste avant que votre bouciler n'expire.

Chaussures de Courses : Elles foumissent à Gomez le moyen de se déplacer plus vite et de sauter plus ioin. Vous pouvez les perdre lorsqu'un Méchant vous touche, mais vous n'aurez pas de perte d'énergle.

Fez: SI Gomez saute dans ce chapeau flottant, ce demier devlent un 'Fezlcoptère' permettant de voler à peu près partout, pendant un temps limité, et ce, en appuyant régulièrement sur le bouton SAUT.







précis, il lance un éclair pour signaler les dernières secondes restantes de fonctionnement.

Points : De même qu'il est possible d'accumuler des points par ja récupération des objets parsemés, et par l'écrasement de l'ennemi. ils existent des points 'invisibles' disséminés un petit peu partout dans la Résidence. Vous ne pouvez pas les voir, mais si vous jes froiez un signal apparaîtra à j'écran (en unités de 1000).

# TUYAUX POUR JOUER

- Les arbres sont des bons points de départ, par la suite cherchez des endroits frais. Au bout de ces sections, les Gros Méchants être dangereux, mals ils ne sont pas Sans-Coeur.
- Le fait de repasser la même porte, ne vous ramène pas obligatoirement au même endroit.
- il y a toujours un 'endroit sûr' lorsque vous confronté un Gros Méchant. Trouvez cet endroit et vous ne devriez pas avoir trop de problème à le battre.
- Servez-vous des créatures comme 'tremplins' afin d'atteindre des endrolts qui, d'ordinaire, sont inaccessibles.
- Marquez à la trace votre parcours Rappelez-vous, la Maison est iMMENSE et vous ne voulez pas oublier votre destination (et où vous vous êtes déjà rendul).
- Des Plateformes peuvent matérialiser en piein ciei au cours de votre chemin - soyez courageux i

# THE ADDAMS FAMILYTM

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce solent, sans la permission écrites de Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

CE LOGICIEL PRODUIT-PROGRAMME A ETE SQIQNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE, VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus. H'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec un produit OCEAN car il pourrait être altéré et rendre le disque inutilisable.

# GENERIQUE

The Addams Pamily™ & @1991 Paramount Pictures, Tous droits réservés. Le logo 'Addams Family' est une marque déposée de Paramount Pictures. Ocean Software Ltd. utilisateur agréé.

Programmation assurée par James Higgins

Graphiques et Conception par Warren Lancashire

Oraphiques par Simon Butler

Musique et Effets Sonores par Jonathan Dunn

Support Technique Amiga par Mick West

Testé par Tim, Qareth, Lee & Greg

Produit par Jon Woods

©1992 Ocean Software Limited



